# Guía del Autoescritor galáctico XV: Videojuegos

Magnus Dagon




En el último artículo hablamos acerca de lo que son los héroes y cómo trasladarlos a nuestras historias de fantasía, ciencia ficción y terror, e incluso llegué a ponerme filosófico y soltar toda una declaración de principios. En este artículo que nos ocupa seré un poco más específico y, de manera parecida a como hicimos en el artículo ya lejano en el que se hablaba de los juegos de rol y cómo podían resultar inspiradores para nuestra obra, me centraré ahora en otro medio de entretenimiento que está alcanzando cotas cada vez mayores de aceptación popular. Ese medio es el videojuego.

Lo primero de todo, y creo que esencial a la hora de abordar un tema como este, es reconocer una terrible verdad, y es que los videojuegos tienen mala prensa. Están generalmente vistos como mero divertimento infantil, y eso en el mejor de los casos, cuando no son satanizados o demonizados por su violencia o contenido inapropiado. Todas estas críticas no dejan de resultar graciosas en cuanto ya en sí mismas son contradictorias, puesto que algo infantil no mostraría contenidos violentos. Y es que ahí surge el primer concepto acerca de los videojuegos que aún no se ha instalado en la mente de la población, y es que ya abarca un amplio espectro de gamas y edades.

Cuando era pequeño lo más impresionante que existía en videojuegos era la saga de ***Super Mario Bros***. Las consolas aún eran muy limitadas en términos de gráficos, sonido y hasta color, y no se podía pedir más de lo que había. Incluso las máquinas recreativas resultaban ser más potentes que la más potente de las consolas. Pero en la época actual eso ha cambiado, y mucho. La tecnología imperante ha permitido verdaderas maravillas en términos de presentación, y el resultado es que el espectro de temáticas de los videojuegos ha aumentado hasta llegar, en muchos casos, a convertirse en verdaderas películas. Existen juegos de

espías, juegos de vampiros, juegos de aventuras, juegos de terror (¡que dan de verdad miedo!), existen incluso juegos que son en sí mismos auténticos libros, como ***Hotel Dusk***, de **Nintendo DS**, la famosa consola portátil con lapicero.

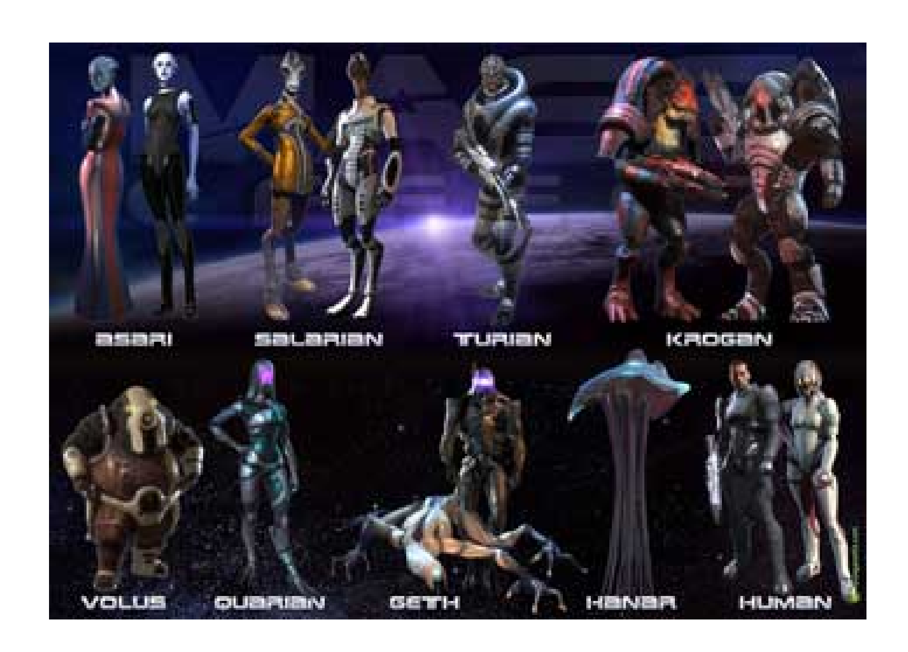
Todo esto viene a cuento de subrayar el primer concepto: los videojuegos han trascendido la barrera del ocio infantil y juvenil, y prueba de ello es su preciso y complejo sistema de clasificación por edades y contenidos. Las tramas, y lo que se trata en ellas, a veces son auténticos ejercicios de narrativa. Otras veces la única premisa que un videojuego tiene es meterte dentro de la acción. Que estés dentro. Esto es un paso más allá que el cine no trata. En el cine tratamos de identificarnos con el personaje. En un videojuego podemos ser directamente el personaje. Eso puede tener sus cosas buenas y malas, desde un punto de vista inspirador y creativo. Pero vamos por partes.

En primer lugar, aunque pueda parecer una perogrullada, hay juegos buenos y juegos malos. Siempre los ha habido. Hay juegos que incluso se han vuelto míticos de lo malos que fueron (como el videojuego basado en la película de ***E.T.***, que según cuenta la leyenda urbana vendió tan poco que las copias sobrantes fueron enterradas en el desierto de Nuevo Méjico). El caso es que hasta de esto podemos sacar ventaja.

No pueden hacerse una idea de la cantidad de juegos a los que he jugado en los que el protagonista vive en un pueblecito y a los cinco minutos de partida descubres que se trata del elegido que derrotará a todos los monstruos malvados. Sobre todo, esto me ha pasado con juegos ya relativamente viejos. Es un cliché como cualquier otro, sobre todo de la fantasía, como ya comentamos en el anterior artículo, pero verlo en un juego le ayuda a uno a darse cuenta de hasta qué punto se ha convertido en un tópico. Del mismo modo, los videojuegos en general pueden ayudarnos a descubrir lo que ya existe, lo que ya ha sido hecho. ¿Y eso es malo? No.

Hace poco ha salido un videojuego de ciencia ficción llamado ***Mass Effect*** en el que, en cada planeta que aparece en el mismo, se homenajea un libro clásico de ciencia ficción. De ese modo tenemos un planeta que es un organismo vivo con el que sus habitantes no pueden comunicarse, y otro un planeta en el que los humanos, que han prejuzgado a una raza sólo por tener aspecto *insectoide* (y esto

es una pista) libran contra ellos una guerra sin cuartel. Les dejo como ejercicio averiguar qué libros son, que nunca les había mandado deberes para casa.

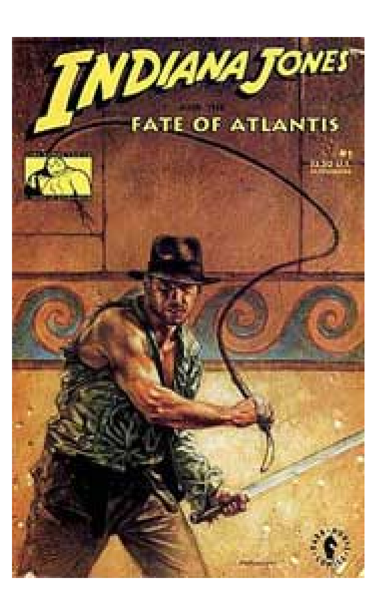



Del mismo modo, hay videojuegos muy buenos que no incurren en los errores que mencionaba antes. Cada vez más el mercado comprende que uno no se compra un videojuego por una mera cuestión de azar o de portada, sino porque ha oído hablar de él, se lo han mencionado, cree que es entretenido o, lo que ahora más nos importa, con una historia atrayente. Es por eso que la mayoría de los juegos de rol y aventura actuales funcionan como libros en todos los sentidos. Uno empieza a jugarlos con la sensación de que no sabe de qué va la historia, y poco a poco se mete en el ambiente que le están describiendo. Ya no te presentan al elegido en cinco minutos, se toman su tiempo. De hecho, algunos de estos videojuegos tienen una trama muy astuta y absolutamente capaz de enganchar al jugador, recurriendo a efectivos trucos como hacerte pensar que la historia va por un camino para, a mitad del juego, descubrir que el pastel que se está cortando es otro mucho más jugoso.

Y es que en este mundillo hay auténticos genios contando historias. Uno de los más famosos es **Shigeru Miyamoto**, el creador de las sagas de *Mario*. Pero claro, muchos pensarán que la saga de Mario no tiene trama atrayente. Eso es cierto, pero **Miyamoto** también ha sido el creador de ***Legend of Zelda***.

Los que conozcan esta maravilla de saga (de la que uno de sus juegos, ***Ocarina of Time***, ha llegado a ser considerado el mejor videojuego de todos

los tiempos) pensarán que tampoco es que posea una trama especialmente espectacular. Eso puede parecen en un principio, pero lejos de la realidad, no ocurre así. Lo que **Miyamoto** hace es aún más difícil que crear una trama novelística, y es crear una mitología sólida y de gran belleza con gran escasez de elementos. Para empezar, tenemos un objeto mítico que representa el poder de los dioses, la Trifuerza (que por cierto, y como anécdota graciosa, se parece bastante al trofeo del **Premio Andrómeda**), que representa la sabiduría, el poder y el coraje, cada uno un atributo del respectivo dios. Tenemos un héroe, Link, que posee el coraje de la Trifuerza ; una princesa, Zelda, que posee la sabiduría; y un enemigo, Ganon, que posee el poder. Tenemos un reino, el Reino Sagrado, que se corrompe y transforma en el Mundo Oscuro por culpa de la magia de Ganon. Tenemos como armas contra el malvado, que es poco menos que una representación de Satanás, la Espada Maestra (o Espada de golpe contra el Mal) y las Flechas de Plata, que son el único objeto que puede asestarle a Ganon el golpe fatal. La Espada Maestra yace en el Bosque Olvidado, y para llegar a él hay que obtener tres medallones que prueban que se es digno de portarla. Una vez muerto Ganon, la única manera de resucitarle es esparcir sobre sus cenizas la sangre del héroe que le mató. Y así podría seguir, pues la riqueza de esta historia la hace digna de ser contada como se cuentan las aventuras de Perseo o las doce pruebas de Heracles.




Ha habido muchos autores que han sido conscientes del diamante en bruto que se esconde detrás de los videojuegos. Posiblemente uno de los primeros en levantar la veda fue **George Lucas** con la creación de la famosa compañía ***Lucasarts***, responsable de algunas de las aventuras gráficas más hilarantes que se han hecho, como ***Day of The Tentacle***, pero también de auténticas obras maestras de aventuras, tales como ***Indiana Jones and The Fate of Atlantis***. Esta aventura gráfica ha sido elogiada en múltiples ocasiones, y yo mismo lo hago de nuevo, no sólo por lo entretenida que es y su fidelidad al espíritu de Indiana Jones, sino también por la seriedad con que la diseñaron argumentalmente. En ella, como pueden imaginarse a raíz del título, Indy va tras la pista de la Atlántida, pero

las pistas y documentos que se dan, que incluyen menciones reales a los dos únicos documentos donde se habla de la Atlántida, el Timeo y el Critias de Platón, son tan minuciosamente estudiados que la conclusión que sacan en el videojuego acerca de la ubicación de la Atlántida es la misma que tenía **Jacques Cousteau** y muchos otros expertos historiadores y oceanógrafos.

Otros autores involucrados en videojuegos han sido **Douglas Adams**, un forofo declarado de los ordenadores, en particular de los **Mac**. **Adams** siempre estuvo dispuesto a colaborar en todo videojuego que adaptara la ***Guía del Autoestopista Galáctico***, aunque posiblemente tuvo la desventaja de adelantarse demasiado a su tiempo ya que los videojuegos aún tenían que evolucionar bastante. Mejor suerte tuvo **Orson Scott Card**, que además de llegar incluso a criticar videojuegos para la revista ***Compute!***, se encargó de los diálogos del ya mencionado anteriormente ***The Dig***, de diseñar la trama más reciente del videojuego de ciencia ficción ***Advent Rising*** y hasta dicen que escribir los geniales y famosos diálogos de esgrima de ***Monkey Island***, que incluyen perlas como:

—Mis enemigos caen a mis pies nada más verme llegar.

—*¿Incluso antes de que huelan tu aliento?*

Por cierto, según este videojuego lo importante no es cómo se usa la espada, sino lo resultona que es la frase que se dice al hacerlo de modo que ganemos psicológicamente al rival, así que ya saben, usen sabiamente este consejo si tienen que emplear una espada en alguna ocasión (bajo su responsabilidad por hacerme caso).

En Japón también ha habido grandes autores dedicados al mundo de los videojuegos, como **Akira Toriyama**, que diseñó los personajes de ***Chrono Trigger***, una maravilla de videojuego que no tanta gente conoce y que, tanto en términos de entretenimiento como de trama, es una verdadera obra maestra. Personalmente, fue el que me movió a escribir ***El Informe Cronocorp***, con el que gané un premio literario que no menciono porque me da vergüenza hacerlo (sí, soy tímido, sorpresa). Literalmente lo que pensé al terminar de jugar a este juego fue «quiero escribir algo acerca de viajes en el tiempo que me lo haga pasar tan bien como este juego.» Al final la recompensa fue aún mayor de lo que hubiera soñado.



Los videojuegos también se han llevado siempre bien con el mundo del cine, ya que muchas películas, y actualmente casi cualquier película que sea un éxito de masas, han sido adaptadas a juegos con mejor o peor suerte. Ha habido juegos muy nefastos, como ***Enter the Matrix***, que fue un fracaso en términos de calidad del producto debido sobre todo a la presión de las fechas de entrega, defecto que lastra a muchos de estos juegos. Pero cuando eso no ocurre, pueden salir verdaderas maravillas; ***Blade Runner*** es una de ellas, con una fidelidad gráfica, sonora, estética y de trasfondo absolutamente increíble (los que no lo conozcan y les guste la película, que lo prueben y luego me comenten).

Con los libros la relación es más ocasional, pero ha habido grandes aportaciones, como son por ejemplo ***The Dig*** o ***Myst***.

El caso es que, volviendo a lo que nos ocupa, y tras mostrar que hay mucha leche que sacar de esta vaca, vamos a dividir los videojuegos en dos tipos, como anticipaba unos párrafos más arriba. Por un lado tenemos los videojuegos que vemos desde fuera, del mismo modo que cuando ves una película. Que cuentan una historia que nos atrae, nos engancha y hasta puede llegar a emocionarnos, y no exagero. Quien haya jugado al ***Final Fantasy VII*** y haya presenciado cierto momento del mismo que no mencionaré para no robar la sorpresa al que desee conocerlo sabe bien lo que digo. Estos juegos pueden ser una influencia tan legítima como un libro o una película. Al fin y al cabo, ***Chrono Trigger*** fue una influencia para mí, y no creo que mi caso sea en lo más mínimo especial.

©Copyright Magnus Dagon para NG 3660

Luego están los videojuegos que vemos desde dentro. En estos prima explotar, como ya decía, un aspecto con el que las películas y libros no pueden competir, y es hacerte sentir el protagonista (bueno, están los libros de ***Elige tu propia aventura***, pero saben a lo que me refiero). Estos son menos inspiradores que los anteriores, porque no estás viendo la historia, en cierto modo la estás viviendo. Aunque precisamente ahí está la gracia de estos juegos, y es que al vivirla, podemos usar esa experiencia para intentar aproximarnos, aunque sea toscamente, a la realidad de lo que queremos contar.

Un buen ejemplo de esto último que además siempre me ha resultado muy divertido de contar. Hace varios años escribí un libro en el que, en un momento del mismo, tenía que aparecer una persecución en coche por las calles de una ciudad. Por aquel entonces, estaba de moda un juego bastante entretenido llamado ***Driver*** en el que había una modalidad que era, precisamente, la de una persecución de coches (en sus dos variantes, perseguidor y perseguido). Puse la variante de perseguido, elegí la ciudad de San Francisco de noche, cogí un bloc de notas y me puse al tema. Este es un párrafo de esa persecución:

«*Al llegar a una calle transversal angosta giró de sopetón como pudo. El tapacubos de una de las ruedas delanteras salió despedido en horizontal como un misil y dos coches que giraban cerraron el paso tras él. Era una barricada de personas inocentes que Kemur lamentó utilizar, aunque no lo pensó en aquel momento. Sólo pensó en la satisfacción que sintió cuando uno de los perseguidores trató de frenar, pero derrapó y chocó contra ella. El otro coche, sin embargo, seguía pisándole los talones*».

Recuerdo en especial este párrafo por un motivo, y es que en el videojuego el tapacubos de una de las ruedas salió realmente despedido. Tal vez nunca se me hubiera ocurrido escribir algo así de no haber jugado al juego, y de ese modo, sin tener que ponerme al volante de ningún coche, pude escribir una persecución que me dejó satisfecho.

Pero la inspiración no tiene por qué ser completamente literal, sino que también puede resultar ser estética y extrapolada de contexto. En el videojuego ***Demon's Crest*** había un personaje que era un demonio llamado Arma que poseía alas de ángel. Usé su aspecto para describir a un androide de combate

metalizado, y justifiqué su forma como que era la más aterradora posible para amedrentar al enemigo. En el relato **"Hasta la Muerte debe morir"**, que apareció en la genial pero ya clausurada revista ***Qliphoth***, los robots estaban inspirados en el tentáculo púrpura de ***Day of the Tentacle***, un juego que nada tiene que ver con la trama del relato. La servoarmadura de la cazarrecompensas Samus Aran es vagamente descrita en un relato pendiente de aparición en la revista Sinergia. Y de esto modo, la cantidad de motivos estéticos que me han sido inspirados por videojuegos es inagotable.

Llegados a este punto, y como suele ser habitual en estos artículos, haremos una clasificación de los tipos de videojuegos que más inspiradores nos pueden resultar. Seguro que alguno me dejaré, pero eso es lo bueno de esto, que alguien se dará cuenta de ello y llegará más lejos que este artículo, dando un paso adelante.

**1) Rol**. No confundir con los juegos de rol de tablero que se mencionan en un artículo anterior. Por videojuego de rol se entiende uno en el que los personajes (los roles) son fundamentales, bien porque nos hacen identificarnos con ellos, bien porque evolucionan y somos testigos del cambio. Este género, desde el punto de vista argumental, es sin duda el más importante en términos de inspiración, y en él los japoneses son unos auténticos expertos.



Ya puse antes un ejemplo de juego de rol, que era ***Legend of Zelda***, pero la saga maestra, la que indiscutiblemente vendrá a la cabeza de los que estén leyendo esto

y les guste este género, es ***Final Fantasy***. Actualmente hay doce ***Final Fantasy***, y para ayudar a los que no los conocen, diré algunas cosas de ellos. Lo primero, son historias independientes. No hay que haber jugado al ***Final Fantasy VI*** para jugar al ***Final Fantasy VII*** (yo no lo he hecho). Lo segundo, no todos le daban importancia a la trama, en concreto eso empezó a pasar a partir del sexto, inclusive. A partir de aquí hay gustos muy dispares. El séptimo fue el más sonado y el que lanzó esta saga a la fama, tanto que hasta hicieron películas (no confundir con ***Final Fantasy: la fuerza interior***, que fue un fiasco). Su trama era claramente de ciencia ficción, pero combinaba también ciertos elementos fantásticos e incluso *cyberpunk* (la Tierra se está muriendo, una corporación llamada Shinra sobreexplota sus recursos). Los expertos dicen que la mejor trama es la del sexto ***Final Fantasy***, pero casi todo el mundo acepta unánimemente que los dos mejores personajes de esta saga son Squall y Rinoa, protagonistas del octavo ***Final Fantasy***, y cuya historia de amor resulta muy tierna y conmovedora. ¿Puedo decir algo más? Las tramas son tan literarias que hay momentos en los que uno desea jugar principalmente para saber cómo avanza la misma. ¿Algo más? La música de todos ellos, compuesta por **Nobuo Uematsu**, no hace más que acentuar el extremo cuidado que se puso en esta saga que revolucionó por completo la industria y demostró que los videojuegos podían ser tan profundos como el mejor de los libros o películas.

Aunque este ejemplo eclipsa otros muchos, no está de más mencionar, por su llamativo argumento, el ya mencionado ***Chrono Trigger*y** sobre todo ***Terranigma***, que ya fue comentado en un artículo anterior.

**2) Aventuras**. Un género que brilla con luz propia. Aunque es más rígido que el rol, puede ofrecer también grandes momentos inspiradores. La saga de ***Metroid*** o ***Metal Gear Solid*** son ejemplos de lo que este género puede ofrecer.

**3) Terror**. Aquí nos empezamos a frotar las manos. Porque este género resulta genial en un videojuego. Para empezar, porque el hecho de meternos dentro del juego resulta, no recomendable, esencial para comprenderlo. Lo segundo es que aquí sí que es muy útil estar dentro del juego. Porque muchas veces una buena historia de terror requiere empatía (recuerden, nadie tiene más miedo de una buena historia de terror que quien la ha escrito).

¿Un ejemplo? Hay uno muy concreto y magistral: ***Silent Hill***. Este videojuego se desarrolla en un pueblo abandonado y nevado que responde al nombre del juego. El protagonista, cuyo nombre no recuerdo, ha sufrido un accidente de coche y su hija se ha adentrado en las calles abandonadas. Sin embargo el pueblo está maldito, y es un portal a una dimensión conocida coloquialmente como «la oscuridad», que transforma todo el entorno en un infierno de sombras y monstruos aterradores. En esos momentos lo único que importa es sobrevivir y rezar por la llegada de la luz.

Momentos inspiradores del videojuego, muchísimos. Desde el ingenioso uso de la radio —produce interferencias cuando hay monstruos cerca, lo que muchas veces resulta ser hasta peor ya que nos pone más nerviosos— hasta los paralelismos argumentales entre el mundo «normal» y el mundo sumido en la oscuridad. Por ejemplo, en un momento del juego hay un casillero que se mueve mucho, y tras el consiguiente misterio, resulta que había un gato encerrado dentro. Pero posteriormente, se vuelve a esa sala, y a ese casillero, en la dimensión de la oscuridad… y el casillero se mueve mucho para tener encerrado a un gato dentro…



**4) Aventura gráfica**. Otro género donde la trama está muy cuidada, y junto con el rol, el más inspirador en este sentido. Las aventuras gráficas abarcan multitud de estilos, no sólo de género fantástico, y muchas veces suponen el vehículo de adaptación perfecto para muchos libros y películas. Lo único que juega en su contra es que es un género que actualmente apenas se cultiva, pero ha dejado historias memorables para la posteridad. Ejemplos: ***The Dig***, ***Syberia***, ***The Longest Journey***. En adaptaciones ha ofrecido juegos ejemplares como el ya mencionado ***Blade Runner*** o ***I have no mouth and I must scream***, en el que **Harlan Ellison** colaboró diseñando nuevos finales alternativos para su historia.

**5) Novela negra**. Este se aleja del género fantástico, aunque no siempre, y para ello basta el ejemplo de un extraño juego llamado ***Fahrenheit***. El caso es que

©Copyright Magnus Dagon para NG 3660

la novela negra y los videojuegos conforman uno de los matrimonios más exitosos y duraderos en términos videojuego-género.

Posiblemente el videojuego que revoluciono la manera de entender esta clase de juegos, que en principio parecían ser tiros, tiros y más tiros, fue ***Max Payne***. Introduciendo un elemento genial como es el uso a lo ***Matrix*** de la cámara lenta —paradójicamente, mucho mejor de lo que lo usaron después los juegos de ***Matrix***—, con el acierto además de convertirlo en un mero efecto estético, cuenta la historia de Max Payne, un policía infiltrado en el mundo de la droga que trata de erradicar la más reciente y peligrosa de todas ellas, una droga llamada Valkyr. La cruzada de Max no es arbitraria, ya que un yonqui entró años atrás en su casa y mató a su mujer y a su bebé recién nacido —un durísimo momento que el jugador presencia y juega al comenzar el juego—. El problema surge cuando el único enlace de Max en la comisaría es asesinado, al tiempo que los mafiosos descubren su verdadera identidad. De ese modo se enfrenta tanto a la policía como a los criminales, en lo que resulta ser una guerra de un solo hombre. Por si fuera poco, una ventisca se instala en la ciudad, como trasfondo a toda la historia.

La historia, contada como una novela gráfica, con páginas dibujadas y todo, poseía momentos memorables que marcaron un hito en la historia de los juegos narrativos, como el momento en que nos metemos en uno de los sueños de Max, en el que se culpa a sí mismo de la muerte de su mujer e hijo. La voz en off del protagonista a lo largo del juego le daba también un perfecto toque de género negro. Los clichés estaban ahí, pero sin abusar de ellos.

Podríamos seguir hablando y llenando folios acerca de esta fascinante industria que cada vez atrae a más seguidores —de todas las edades, como demuestran la **Nintendo DS** y la **Wii**— y cuya historia, en mayor o menor medida, siempre ha sido cosa de ciencia ficción. Y por eso precisamente, para acabar, me gustaría mencionar brevemente que los videojuegos como tema en sí de un relato o novela ofrecen un gran abanico de posibilidades. Ciertamente el aspecto virtual de los videojuegos los hace carne de ciencia ficción, pero no hay que confundirse. No hace falta saber de videojuegos para escribir de videojuegos. Muchos autores han empleado el videojuego como metáfora de otro mundo, o incluso de un sentimiento de evasión, pero sin duda las posibilidades son ilimitadas y están al alcance de

©Copyright Magnus Dagon para NG 3660

todos. En ***El juego de Ender***, **Orson Scott Card** usaba los videojuegos como manuales de entrenamiento de los soldados, pero acababan por poseer también un valor oculto que no estaba en un principio. Los videojuegos en el mundo del *cyberpunk* son también muy empleados, pero sin duda aún existen nuevos caminos que no han sido recorridos anteriormente, y con los que sólo podemos especular, que al fin y al cabo es lo que tanto nos gusta hacer escribiendo ciencia ficción. Sólo decir que, al que crea que los videojuegos ya no pueden aportar nada nuevo, que se actualice, porque ahora mismo están en la cresta de la ola. Hace poco lo pude comprobar jugando a la **Wii**, la consola de **Nintendo** que posee un mando que detecta nuestros movimientos. La idea en sí es tan fascinante que ha superado todas las barreras de edades y gustos, y las posibilidades tan sorprendentes, que parece que se roza el mundo virtual: usar una raqueta de tenis, espada y escudo, un látigo, un volante, un palo de golf, una linterna, una pistola o escopeta, una servoarmadura… teniendo en cuenta que además el mando posee un altavoz que imita, por ejemplo, el sonido de un arco al tensarse, de una espada al blandirse o de un bate al golpear una bola, el resultado es que estamos a un paso de la auténtica realidad virtual. Una pantalla más envolvente, algo de olor, y el engaño puede resultar casi completo.




Y esto es todo por ahora. De modo que jueguen, disfruten, y sobre todo aprendan de lo que juegan. Porque hasta los entretenimientos aparentemente triviales como los

©Copyright Magnus Dagon para NG 3660

videojuegos esconden una gran fuente de inspiración en su interior. No olviden que las sugerencias sobre nuevos temas a tratar son bienvenidas en dagon.magnus[arroba]gmail.com, y hasta la actualización que viene.